

În căutarea lui Tommy

Florea Alexandra

Grupa 1208B

1. Proiectarea contextului și descriere detaliată

John și Tommy sunt cei mai buni prieteni și locuiesc într-un sătuc din estul Europei, care este înzestrat cu multe mistere și povești uitate sau nespuse. Aceștia sunt niște adolescenți curioși care adoră să se aventureze prin locuri neexplorate pentru a descoperi lucruri noi. Cei doi sunt de nedespărțit, dar soarta decide într-o bună zi să îi supună unei provocări de care nu vor uita prea curând. Astfel, în urma unei expediții pe care aceștia o organizează în casa nelocuită de la marginea satului, adolescenții găsesc un joc video într-un sertar vechi. Odată ajunși acasă, cei doi decid să descarce jocul pentru a-l juca împreună, însă acesta nu este unul obișnuit. Astfel, odată descărcat, jocul îi sustrage pe cei doi băieți și aceștia ajung captivi în joc, fiind separați și poziționați în ținuturi diferite, pentru a nu putea comunica sau ajuta. Tărâmul în care aceștia ajung se numește Namnia și simulează lumea reală, având copaci, iarbă, ciuperci, peșteri, și tot felul de elemente grafice asemănătoare cu cele pe care aceștia le cunosc. Înainte de a fi despărțiți, aceștia află regulile jocului, modalitatea de a evada din joc și sunt obligați să își aleagă avatarul. Alegerea avatarului constă în alegerea dintre personajul static, care va fi capturat de inamici și păzit pentru a nu putea pleca în căutarea celuiilalt, și eroul principal, care va traversa toate ținuturile și va îndeplini sarcinile din acestea. Jocul este proiectat astfel încât revenirea celor doi la viața reală să se poată efectua doar în cazul în care cei doi se regăsesc. Pentru a le îngreuna situația, regăsirea lor depinde doar de unul dintre ei, în acest caz fiind John, care este singurul în stare să plece în căutarea lui Tommy, pentru că avatarul celui din urmă este o broască țestoasă care nu dispune de niciun mijloc de apărare. Pentru a-și regăsi prietenul, John trebuie să parcurgă trei lumi, acestea fiind înzestrate de o mulțime de pericole și inamici.

Prezentarea personajelor:

- John este un adolescent curajos, care ar face orice pentru prietenul său, Tommy, pe care îl cunoaște din copilărie. Acesta alege să fie cel care va traversa mapa și va înfrunta singur obstacolele pentru a-l ști pe Tommy în siguranță. El dispune de o sabie, multă ambiție și aptitudini bune de orientare și apărare, care îl vor ajuta să se păzească de inamici.



- Tommy este prietenul lui John și în momentul în care cel din urmă își asumă rolul de erou, este obligat de joc să ia înfățișarea unei broaște țestoase care va trebui să își aștepte prietenul la sfârșitul ultimului nivel. Acesta este păzit de inamici fără a fi atacat de ei, dar neputând să plece în căutarea lui John deoarece avatarul nu este proiectat astfel încât să facă față condițiilor din mapă.



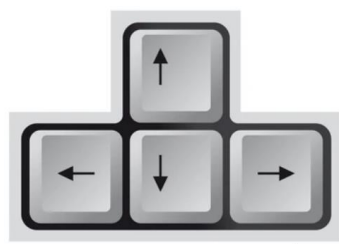
- Inamicii au rolul de a-l împiedica pe John din a-l găsi pe prietenul său și din a colecta bănuți necesari trecerii nivelelor. Aceștia dispun de aceleași funcționalități ca și John (tot o sabie) dar sunt mai ușor de doborât.



2. Proiectarea sistemului și descrierea detaliată

Mecanica jocului:

Pentru a putea acționa personajul, utilizatorul va trebui să apese una dintre săgețile de la tastatură, acestea indicând direcția în care acesta se va muta pe hartă. În contextul în care personajul se afla în apropierea unui obstacol (pietre, copaci, flori), acesta nu va putea înainta, apăsarea tastelor neavând niciun efect în acest caz.



Pentru a activa sabia, utilizatorul va trebui să apese tasta CTRL. Aceasta va ajuta personajul să înfrunte inamicii pentru a putea colecta bani și pentru a trece mai departe în mapă.



Pentru a efectua salturi, jucătorul va apăsa tasta SPACE. Salturile sunt necesare la evitarea gropilor.



Reguli:

Având la îndemână posibilitatea de a sări, de a se apăra și de a se deplasa, eroul trebuie să ajungă din punctul de start până la locurile care definesc sfârșitul fiecărui nivel.

Funcția de apărare este necesară în momentul în care acesta se întâlnește cu inamici, prin acționarea butonului, acesta putând să îi doboare, pentru a merge mai departe.

Funcția de salt este necesară pentru evitarea gropilor. Dacă eroul cade în gropi sau atinge apa, nivelul este considerat pierdut.

Eroul se poate deplasa doar pe dalele care reprezintă alei, pământ, poduri, scări și iarbă, restul fiind dale pe care acesta nu poate păși sau care îl împiedică să avanseze.

Nivelurile se consideră finalizate doar dacă eroul a colectat numărul minim de bănuți necesari și a găsit poarta de ieșire din nivel.

3. Proiectarea conținutului și descrierea detaliată

În fiecare nivel, eroul va fi plasat într-un punct fix de start, din care acesta va începe călătoria. Utilizatorul va trebui să efectueze asupra personajului acțiunile descrise mai sus pentru a putea îndeplini task-urile necesare promovării nivelului. Fiecare provocare vine cu o nouă mapă și diferite grade de dificultate care vor necesita atenție și îndemânare pentru a păstra eroul în viață.

Alcătuire mapă:

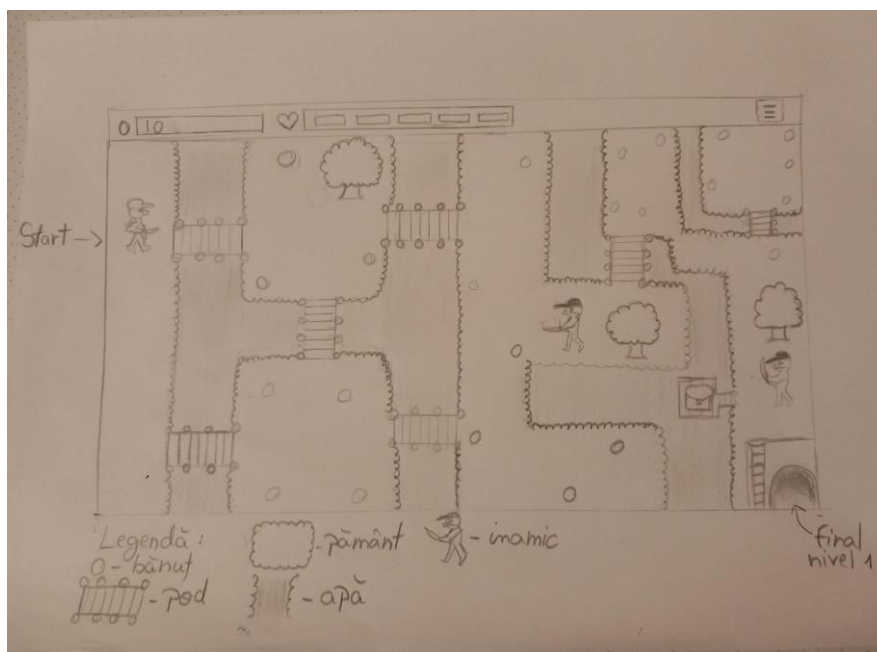
- Obiecte pasive:
 - Dale (apa, pământ, iarbă, alee, groapă);
 - Obiecte decorative (flori, pietre, ciuperci, copaci);
 - Porțile spre alte niveluri;
 - Bănuți.
- Obiecte active (care au animații și se pot mișca):
 - Eroul;
 - Inamicii;
 - Personajul care trebuie salvat.

Rolul elementelor:

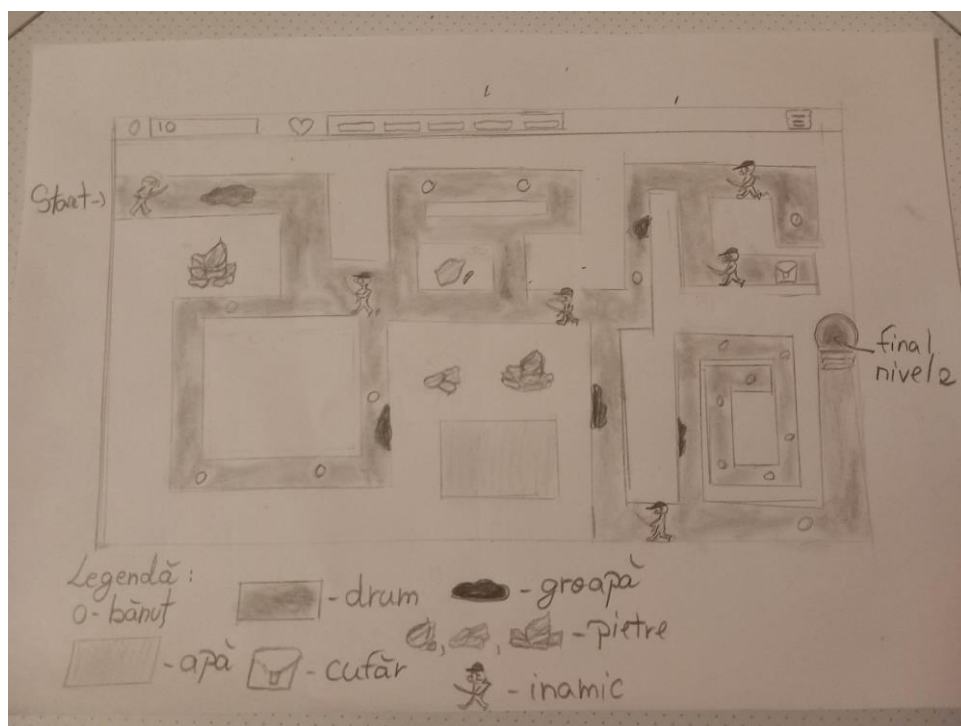
- Dalele care reprezintă apa și gropile aduc moartea personajului, acesta trebuind să se ferească de ele. În urma atingerii acestora, utilizatorul pierde nivelul.
- Dalele care constituie aleea sau iarba sunt considerate ca fiind drumuri pe care eroul are acces, acesta putând să se miște în orice direcție atâta timp cât nu le părăsește.
- Bănuții sunt obiecte statice ce vor fi contorizate în partea din stânga sus a ecranului și care vor dispărea de pe mapă odată ce personajul ajunge la coordonatele acestora.
- Porțile fac legătura dintre niveluri și totodată dintre lumi, odată accesate, făcând tranziția către provocarea următoare.
- Obiectele decorative au rol estetic și nu permit trecerea personajului peste ele, eroul fiind obligat să caute altă cale de a avansa.
- Inamicii sunt caractere care pot riposta în fața eroului, dispunând de un set minim de proprietăți care le permit să atace pentru a scădea viața eroului.
- Personajul care trebuie salvat este unul static, care nu poate face aproape nimic și care reprezintă poarta spre terminarea celui de-al treilea nivel și totodată a jocului.

4. Proiectarea nivelurilor

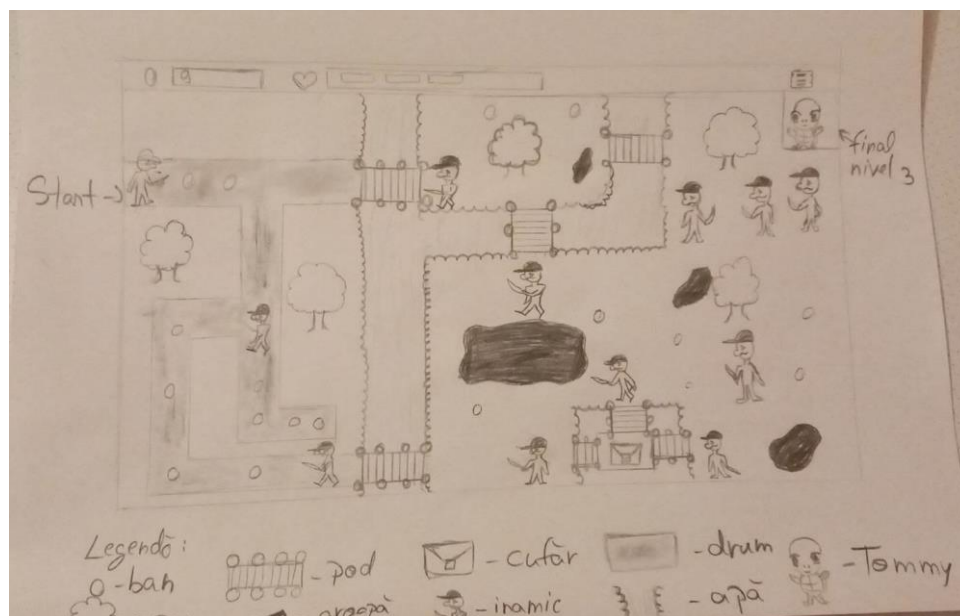
În primul nivel, eroul este plasat pe o mapă care conține multe râuri și trebuie să ajungă la ușa care duce spre o peșteră. Numărul inamicilor este redus(2-3) și acesta trebuie să se ferească de apă pentru a putea trece nivelul. De asemenea, acesta trebuie să colecteze minim 20 bănuți pentru a putea intra în peșteră. Pentru a promova nivelul, personajul trebuie să caute poduri pentru a traversa apa și trebuie să fie atent la intrările păzite pentru a nu fi luat prin surprindere de inamici.



În al doilea nivel, John trebuie să traverseze peștera ferindu-se de gropi și de un număr mai mare de inamici(5-6). Acesta trebuie să colecteze mai mulți bani(30-40) pentru a putea trece în nivelul următor. Pentru a se feri de gropi, eroul dispune de funcția de salt, care îi permite să evite căderea în acestea.

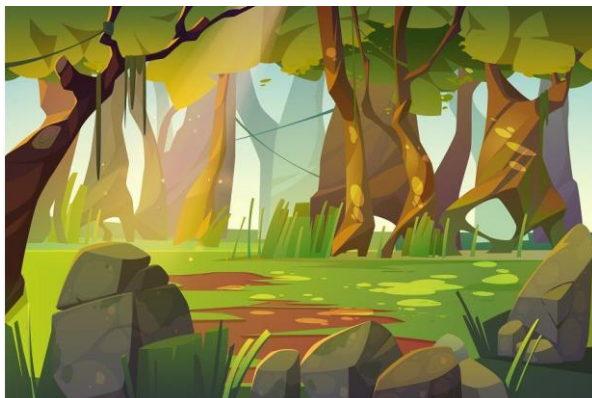


Al treilea nivel se desfășoară într-un ținut care le îmbină pe cele anterioare, având și apă și gropi, un număr mai mare de inamici(9-10) și necesită un număr mai mare de bănuți(50-60) care trebuie colectați, având condiții mai grele de obținere a acestora.



5. Proiectarea interfeței cu utilizatorul și descrierea detaliată

Jocul se deschide într-o pagină principală care va avea buton de start, de reluare joc și setări.



Meniu principal:

Interfața cu utilizatorul este alcătuită la începutul jocului dintr-un meniu care include un buton de start, unul de continuare a jocului și unul de setări. Butonul de start are rolul de a pune în execuție jocul (primul nivel). Butonul de continuare a jocului are rolul de a ajuta utilizatorul să continue nivelul la care a rămas în momentul în care acesta a salvat starea jocului. În setări se găsesc alte butoane legate de:

- tabela cu scoruri – care memorează evoluțiile obținute în jocurile anterioare
- butonul de help – care precizează date legate de butoanele necesare în timpul jocului și instrucțiuni
- butonul de quit - încheie sesiunea de joc și consola

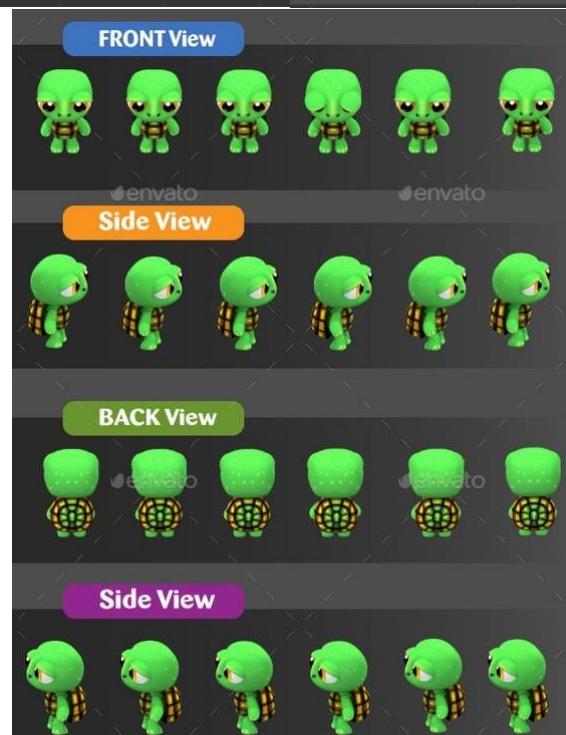
Meniu din dreapta – sus la niveluri:

În cadrul nivelului, utilizatorul dispune de o bară în care sunt contorizați bănuții, una pentru viață și un meniu. În meniu, acesta va găsi butoanele:

- butonul pentru întoarcerea la meniul principal – întoarce utilizatorul la butonul de start
- butonul pentru salvarea jocului în starea care a rămas
- butonul de help – care precizează date legate de butoanele necesare în timpul jocului și instrucțiuni
- butonul de quit - încheie sesiunea de joc și consola

6. Sprite-uri

1. Pentru John, inamic și Tommy



2. Pentru proiectarea nivelurilor



3. Pentru interfața cu utilizatorul



6. Bibliografie

Sprite-uri:

- <https://www.deviantart.com/pykodelbi/art/List-2-Mountain-Village-location-595556325>
- <https://www.deviantart.com/pykodelbi/art/List-1-Mountain-Village-location-595555849>
- <https://graphicriver.net/item/4-directional-3d-style-game-character-sprites-06/18945045>
- <https://graphicriver.net/item/4-directional-3d-style-game-character-sprites-09/19357683?ref=evtheme>
- https://www.freepik.com/free-vector/wooden-gold-buttons-ui-game_12760665.htm?epik=dj0yJnU9RlA3UmJwVk1SQWppWE5yemlQT3FrVm54dWN2VEJLclUmcD0wJm49V1lWWHhWTmVRcFJwUjA1ZFJzZUItQSZ0PUFBQUFBFR1FRaF9B
- <https://www.pngwing.com/en/free-png-zbyul>
- <https://ro.pinterest.com/pin/625296729525429755/>